

[ACCUEIL](#) > [ANIMATION / 3D / VFX](#)

Partager



> 3D XML : DASSAULT SYSTÈMES INVENTE LE « PDF POUR LA 3D »

3D XML : Dassault Systèmes invente le « PDF pour la 3D »

Partager l'information 3D au-delà du cercle de ses concepteurs, tel est l'objectif du format 3D XML. C'est un pas de plus dans l'initiative « 3D pour tous » que Dassault Systèmes promeut dans toutes ses réunions publiques. Il s'agit selon Bernard Charlès, DG de Dassault Systèmes, de « montrer au monde que la 3D, c'est super et qu'elle peut changer beaucoup de choses; il y a des dizaines de millions de gens de par le monde qui méritent d'accéder à l'information 3D ». Sympathique, mais plutôt surprenant de la part d'un groupe spécialisé dans les outils de conception 3D (Catia, Solidworks) pour la grande industrie? John Squire, Vice President de Dassault Systèmes, nous explique de quoi il en retourne.

Pixelcreation : 3D pour tous, format ouvert 3D XML : pourquoi Dassault Systèmes se soucie-t-il des utilisateurs autres que ses clients industriels?

John Squire : Ces initiatives sont en fait des réponses à une problématique devenue critique chez nos clients. Ils ont un besoin vital non pas de communiquer simplement sur un produit en cours de conception, mais de faire en sorte que toutes les parties intéressées aient une bonne compréhension du produit à fabriquer. Jusqu'à présent seuls les « power users », cad les ingénieurs des bureaux d'études et leurs sous-traitants, ont accès à l'information produit générée par leur logiciel de conception. Or d'autres groupes ont aussi besoin de tout ou partie de cette info. A l'intérieur de l'entreprise, je mentionnerai les département marketing, communication, ventes ou même comptabilité (pour établir les prix de vente et de fabrication du produit). Et à l'extérieur l'agence de communication, l'agence en charge du packaging, éventuellement les sociétés détentrices de droits dérivés (jeux vidéo, figurines), etc. Ces deux dernières catégories n'ont pas l'application de conception en interne et ne sauraient généralement pas s'en servir. Que font-ils? Ils ont recours à un logiciel de 3D graphique (type 3 DS max) et à un prestataire extérieur pour créer une image du produit. Un processus lent et coûteux. Maintenant, ils vont pouvoir obtenir cette information directement en format 3D XML.

Pixelcreation : Et de quoi s'agit-il?

John Squire : C'est un format ouvert, non-propriétaire, basé sur la technologie web XML, et qui permet de partager des informations 3D. On peut associer données et comportements aux objets : flexibilité, degré de rotation, etc. On peut par exemple spécifier à un fabricant de jouets ou à un éditeur de jeux vidéo comment une voiture doit rebondir sur des obstacles. Je ne vais pas en faire la description technique ici, vos lecteurs

pourront trouver tous les détails sur notre site : www.3ds.com/fr/products-solutions/3d-for-all/3d-xml/overview/ . Ce format fonctionne comme le PDF d'Adobe. Les logiciels de conception pourront exporter dans ce format et le destinataire ouvre le fichier dans un lecteur téléchargé gratuitement (comme l'Acrobat Reader). Mais une différence avec le PDF est que ce dernier est un format propriétaire d'Adobe, tandis que 3D XML est un format ouvert, publié sur notre site. N'importe quelle application pourra le lire, tout développeur peut créer des extensions, c'est un format libre d'utilisation.

Pixelcreation : Allez-vous créer une fondation ou un comité indépendant pour le gérer?

John Squire : C'est trop tôt pour envisager un comité, et nous ne sommes pas partisans d'un consortium propriétaire.

Pixelcreation : Votre format préserve les textures d'un objet? Et les animations, pour pouvoir être utilisable en « 3D entertainment » ?

John Squire : Les textures oui. Les animations pas encore, mais nous y songeons.

Pixelcreation: Et vous avez déjà passé des partenariats avec Microsoft et IBM.

John Squire : Avec IBM (ndlr: partenaire historique de Dassault Systèmes pour commercialiser Catia), c'est plutôt naturel. Ils vont supporter le format 3D XML dans leurs applications « desktop » collaboratives comme Lotus Notes. Avec Microsoft, nous avons convenu que 3D XML et XAML se supporteraient réciproquement. XAML veut dire « extensible application markup language », c'est le module qui gèrera le rendu à l'écran en code XML dans la prochaine version Vista de Windows en 2006. Cet accord est très important et garantit l'opérabilité de notre format dans les futures versions de Windows.

Pixelcreation

Pixelcreation est un magazine en ligne destiné aux professionnels et passionnés d'arts visuels, de graphisme et de design, quelle que soit leur spécialité: art, print, web, design/architecture, effets visuels/animation ou vidéo. Notre vocation est d'être un lien pour la communauté des infographistes, designers et créateurs de contenu lié à l'image.

Lettre d'information

Réseaux sociaux



PIXELCREATION

© Copyright Pixelcreation 2023, tous droits réservés.

[Contact](#) | [Publicité](#) | [Crédits](#) | [Politique de confidentialité](#)